

LearnOSM

Deze handleiding kan gedownload worden als zelfstandige module: [tasking-manager-admin_nl_NL.odt](#) of [tasking-manager-admin_nl_NL.pdf](#)

Deze gids beschrijft een oudere versie van de Tasking Manager. Als de gebruikersinterface van de versie die u gebruikt er anders uitziet dan die welke hier wordt beschreven dan zou u [de handleiding voor versie 3](#) moeten consulteren

OSM Tasking Manager projectbeheer

De OpenStreetMap Tasking Manager is essentieel voor het uitvoeren van een mapathon, het activeren van HOT, of het maken van taken voor het in kaart brengen voor leerling-mappers. De Tasking Manager verdeelt het werk in beheersbare geografische stukken, die conflicten bij bewerken verminderen, speciaal bij een groot aantal mappers. De Tasking Manager helpt ook bij de nauwkeurigheid voor het in kaart brengen en de kwaliteit van de gegevens door een consistente set instructies te verschaffen voor uw mappers (bijv. 'breng alle wegen en gebouwen in kaart'). In het kort: de Tasking Manager beheert hoe u de werkstroom indeelt en verdeelt voor open activiteiten voor het in kaart brengen. Deze module beschrijft het basisbeheer voor de OSM Tasking Manager voor succesvolle gebeurtenissen voor het in kaart brengen.

Deze handleiding is specifiek geschreven voor die personen die instructies behoeven voor het beheren van de OSM Tasking Manager, inclusief het maken en aanpassen van projecten voor het in kaart brengen van open gebeurtenissen, d.i. 'mapathons'. Deze handleiding is van toepassing voor alle instanties van de OSM Tasking Manager, inclusief de HOT Tasking Manager <http://tasks.hotosm.org/> en de TeachOSM Tasking Manager <http://tasks.teachosm.org/>. Een lijst van andere instanties van de OSM Tasking Manager is te vinden op [de wiki van OpenStreetMap](#)

Naar de HOT of OSM Tasking Manager wordt regelmatig verwezen als naar **TM2**, als een afkorting voor Tasking Manager, versie 2.

Inloggen & toegangsniveaus

Het eerst wat u moet begrijpen is het toegangsniveau. Alle toegang tot TM2 wordt geautoriseerd door middel van <https://www.openstreetmap.org>. U heeft een account voor OpenStreetMap (OSM) nodig om toegang te kunnen krijgen tot TM2. Bezoek, als u dat account eenmaal heeft, <http://tasks.hotosm.org/> en klik op **Login to OpenStreetMap**, wat u terug zal brengen naar de pagina van OSM waar u de Tasking Manager kunt autoriseren voor beperkte toegang tot uw account van OSM.

Toegangsniveaus binnen de OSM Tasking Manager

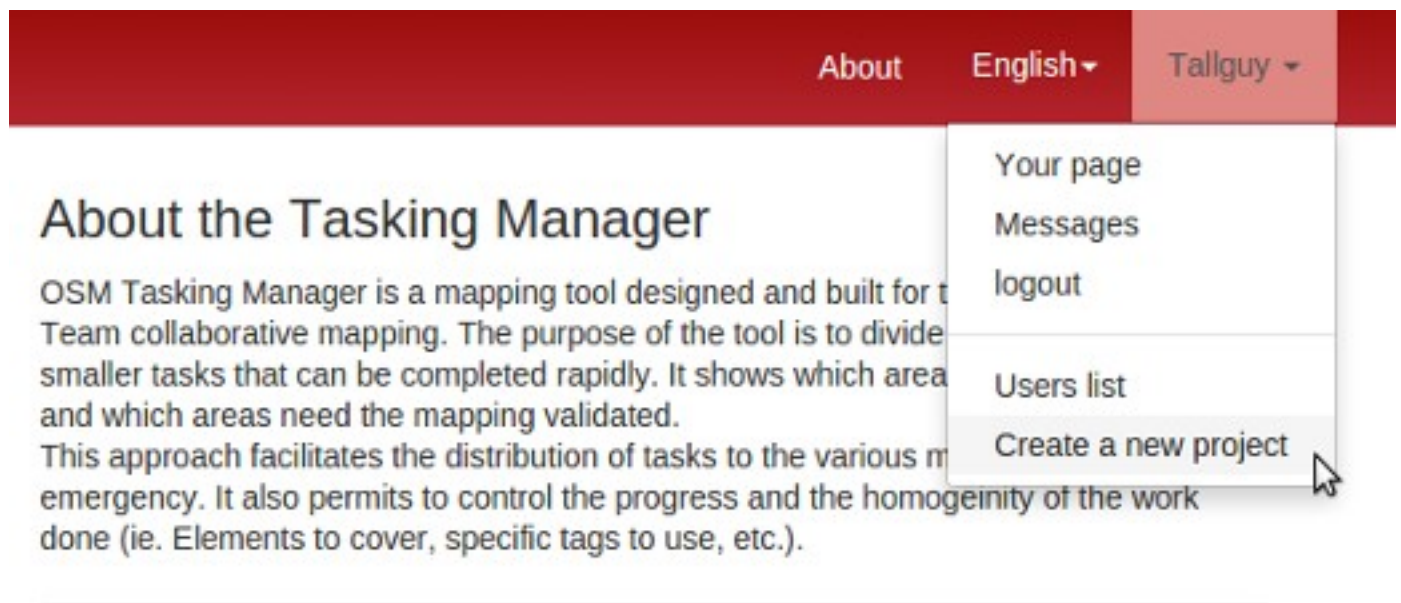
De OSM Tasking Manager heeft drie niveaus voor toegang van gebruikers: - **User** - Het meest basale niveau. De gebruiker kan inloggen in TM2 en de functionaliteit ervan gebruiken om een project voor het in kaart brengen te zoeken en te selecteren en daarin te werken. Dit

gebruiksniveau wordt volledig beschreven in [de handleiding OSM Tasking Manager binnen LearnOSM](#). Onthoud dat sommige projecten, zoals die in de status concept (d.i. nog niet gepubliceerd) niet zichtbaar zijn voor gebruikers.

- **Project Manager** - Projectbeheerders hebben toegang om projecten binnen TM2 aan te maken en bij te werken.

- **Administrator** - Beheerders hebben toegang die hen in staat stelt gebruikersniveaus van gebruikers binnen TM2 te beheren. U heeft het toegangsniveau Project Manager nodig om nieuwe projecten binnen TM2 aan te maken.

Een nieuw project aanmaken binnen TM2



Klik op uw gebruikersnaam in de rechter bovenhoek, dan **Create a New Project**. U kunt dan kiezen om het door u gewenste gebied te tekenen op een kaart of om een begrenzingsvak te importeren vanuit een bestand;



Importeren van een bestand met een gedefinieerd heeft altijd de voorkeur boven het met de hand tekenen van een project in Tasking Manager. Programma's als JOSM, QGIS, etc kunnen worden gebruikt om bestanden te maken voor het importeren in de Tasking Manager.

Tekenen van een gebied voor het in kaart brengen

Project New



1. Klik op de knop 'Draw' in de rechter bovenhoek.
 2. Houd, om een polygoon te tekenen die het gebied weergeeft in het kaartvenster, de rechter muisknop ingedrukt om de kaart te verplaatsen zonder te klikken, wat een knoop zou toevoegen. De polygoon zou net aan het in kaart te brengen gebied moeten omvatten. Dit bespaart tijd bij het voltooiën van tegels die niet van belang zijn (d.i. oceaan, bos)
 3. Klik op uw beginpunt om de polygoon te voltooiën
- of

Uploaden van een GeoJSON- of KML-bestand van het in kaart te brengen gebied

1. Klik op de knop 'Import',
2. Blader naar uw bestand in het venster File Upload,
3. Klik op de bestandsnaam om het bestand te accentueren en klik dan op 'Open'.

Vierkanten voor taken

Het in kaart brengen gebied, gedefinieerd door het geüploade bestand of met de hand getekend, zal in het kaartvenster verschijnen, en u zult worden gevraagd hoe het in kaart te brengen gebied moet worden opgedeeld in individuele taken. Er zijn twee opties:

1. Square Grid - De Tasking Manager zal het gehele projectgebied uniform opdelen in

exacte vierkanten van dezelfde grootte voor de taken. Dit is over het algemeen een goed idee voor algemene projecten voor het in kaart brengen door grote groepen mensen.

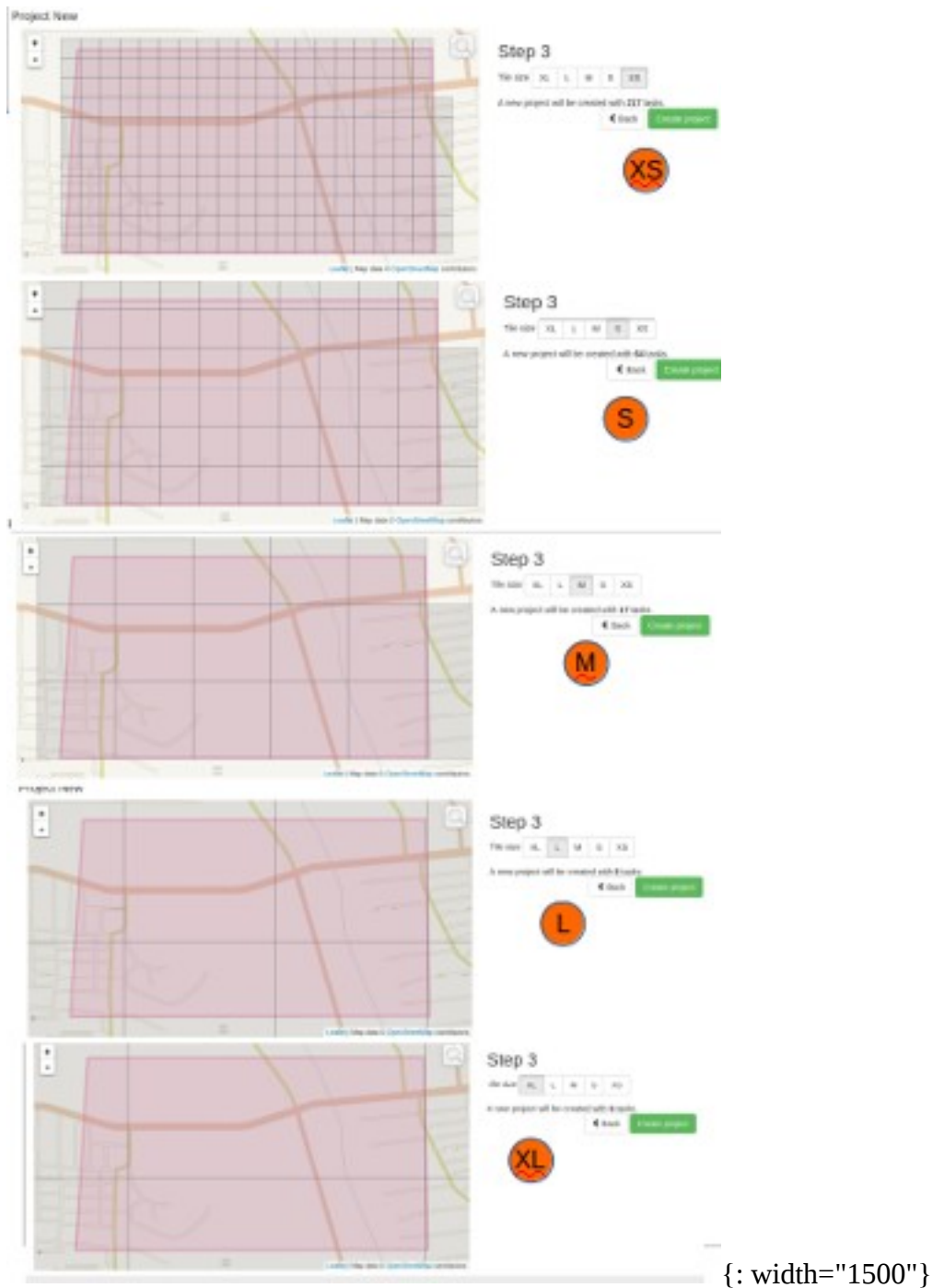
2. Arbitrary Geometries - Indien u een bestand uploadde om uw gebied te definiëren, zou dat bestand ook de vormen kunnen bevatten voor de individuele taken. Er moet een speciale behoefte zijn bij het in kaart brengen om aangepaste vormen voor taken te maken. Een import van een wegenproject zou bijvoorbeeld aangepaste vormen voor taken nodig kunnen hebben.

Het raster met vierkanten gebruiken voor taken in vierkanten

Selecteer, om uniforme vierkante tegels te maken, de optie Square Grid en klik op Next.

Het in kaart te brengen gebied wordt automatisch opgedeeld in rastercellen en elke cel vormt een taak. Hoe groter het gebied van het project, hoe groter de resulterende vierkanten zullen zijn.

Bepaal de optimale grootte van de tegels, gebaseerd op de vijf opties voor de relatieve tegelgrootte. Als zodanig zal een kleinere tegelgrootte resulteren in meer taken, zoals weergegeven in de schermafdrucken. De optimale tegelgrootte zal daarom afhangen van zowel de grootte van het gebied (kleinere tegels maken voor een groter project) en het aantal objecten dat waarschijnlijk in kaart gebracht dient te worden binnen elke tegel. In het algemeen gesproken zou, als de grootte van het in kaart te brengen gebied en/of het vermoedelijke aantal in kaart te brengen objecten groter wordt, de gekozen tegelgrootte voor het project kleiner moeten worden.



Overwegingen bij het bepalen van tegelgrootten

- Een nieuwe mapper bij een mapathon zal een gebied in kaart brengen met, ruwweg, een kwart van de snelheid van een ervaren mapper (velen beginnen langzamer, maar worden al gauw sneller),.
- Een nieuwe mapper vindt het net zo moeilijk om objecten in de satellietafbeeldingen te zoeken als om ze feitelijk in kaart te brengen. Ronde hutten zoeken die zijn verbonden

met natuurlijke materialen in een gebied met rond struikgewas is een steile leercurve voor een 'nieuwe'.

- Een nieuwe mapper vindt het ook moeilijk om veel objecten te traceren, zoals gebouwen.
- Later in het proces heeft u de mogelijkheid voor een mapper om een vierkant te 'splitsen' - splitsen van een vierkant in kwarten helpt om voor nieuwe mappers een grootte van een vierkant te krijgen dat zij kunnen verwerken.
- Het meest waarschijnlijke deel van een vierkant waar problemen voor kunnen komen is aan de randen en hoeken. Daarom betekenen kleinere vierkanten meer hoeken en randen en zullen resulteren in dupliceren van het in kaart gebrachte als ook dat objecten worden gemist. Er is een nadeel bij het kleiner maken van een vierkant, wat het voor de nieuwe mapper eenvoudiger maakt maar meer fouten kan opleveren omdat er meer hoeken en randen zijn.
- Een vierkant kan worden opgedeeld, maar er is geen optie op vierkanten samen te voegen om ze opnieuw groter te maken. Wees dus voorzichtig bij het splitsen
- **Conclusie** Probeer zelf een gebied van het project in kaart te brengen om te zien hoe eenvoudig het is en welke moeilijkheden u tegenkomt. Dit zou u moeten helpen om de optimale tegelgrootte te bepalen. Sta splitsen toe, maar niet oneindig - sommige nieuwe mappers splitsen vierkanten continu, zodat zij zo klein worden dat het uiterst moeilijk wordt om ze in kaart te brengen.

Willekeurige geometriën

Indien u een bestand uploadde om uw project voor het in kaart brengen te definiëren is het mogelijk dat het ook informatie bevat over de exacte vormen die u in de individuele taken van uw project wilt hebben. Als de AOI bestaat uit één polygoon, zal het project slechts één taak hebben. Dit is over het algemeen niet nodig en zou alleen in speciale gevallen nodig zijn.

Overwegingen met betrekking tot afbeeldingen

In de meeste gevallen gebruiken we de "standaard" Bing-afbeeldingen. Maar er zijn situaties waar u een alternatieve bron zou willen kiezen:

1. Bing verschaft geen bedekking in hoge resolutie voor uw gebied om in kaart te brengen (AOI).
2. Bing heeft behoorlijk veel bedekking door wolken in dit gebied.
3. Als u nieuwere afbeeldingen nodig heeft voor evaluatie na een ramp.

Als Bing niet adequaat genoeg blijkt dan is Mapbox de volgende keuze. U zou alleen naar andere bronnen moeten kijken als deze twee niet aan uw eisen voldoen.

In dergelijke gevallen is het niet voldoende om een bron met vergelijkbare licentie te kiezen en die beschikbaar te maken via een service van WMS of TMS. Uw AOI is waarschijnlijk al gedeeltelijk in kaart gebracht met behulp van afbeeldingen van Bing of Mapbox en er zou een opvallende verschuiving kunnen optreden tussen afbeeldingen. U dient zeer goed te kijken naar verscheidene locaties in uw in kaart te brengen gebied (AOI=area of interest) en de verschuiving te bepalen tussen uw afbeelding een eerder in kaart gebrachte gegevens. Als de bestaande gegevens van OSM zijn verschoven ten opzichte van uw afbeelding maar passen binnen de

afbeelding van Bing dan nemen we in het algemeen aan dat Bing de "gouden standaard" is, tenzij we GPS-sporen hebben die aantonen dat deze aanname verkeerd is.

Als er een constante verschuiving is tussen uw afbeelding en Bing over het in kaart te brengen gebied dan zou dit kunnen worden gecorrigeerd op de server zodat afbeeldingen die vanuit verscheidene bronnen in de bewerker worden geladen overeenkomen. Als dit niet mogelijk is, als de verschuiving varieert in het in kaart te brengen gebied of als bestaande gegevens zijn uitgelijnd op verscheidene bronnen, dan is het tijd voor plan B:

Het belangrijkste punt is dat u een strategie moet ontwikkelen voor hoe u met deze problemen omgaat en gedetailleerde instructies aan mappers en validators verschaft. We raden ten sterkste aan om een dergelijk project te declareren als: "for experienced mappers only" en uit te leggen dat ervaring in dit geval niet betekent dat men al meer dan 200+ gebouwen in kaart heeft gebracht, maar dat men ook al ervaring heeft met problemen met uitlijning en verschillende bronnen van afbeeldingen.

Een mogelijke strategie zou deze stappen kunnen omvatten:

1. Vermeld duidelijk welke afbeelding geacht wordt de verwijzing te zijn waaraan al het andere zou moeten worden uitgelijnd. Laten we er in dit geval van uitgaan dat die verwijzing Bing is.
2. Zorg er voor dat alle reeds bestaande objecten die ook zichtbaar zijn op Bing zijn uitgelijnd op de afbeelding van Bing, d.i. lijn ze, indien nodig, opnieuw uit.
3. Lijn de alternatieve afbeelding uit op bestaande objecten (en dus op Bing) met behulp van de functie voor verschuiven van de afbeelding in de bewerker.
4. Voeg nieuwe objecten toe uit de nu correct uitgelijnde alternatieve afbeelding.

Het is belangrijk dat stap 3 wordt herhaald voor elke taak van het project en de individuele vierkanten voor de taken zouden niet te groot moeten zijn, omdat verschuiving van afbeeldingen aanzienlijk kan variëren in een AOI, in het bijzonder als het gebied niet vlak is. Zelfs onderbrekingen in afbeeldingen kunnen voorkomen binnen een project - kijk er naar en adviseer de deelnemers met betrekking tot dat probleem.

Hier staan enkele stukjes informatie die u zou kunnen opnemen in de instructies voor het project:

- [algemene richtlijnen voor verscheidene bewerkers](#)
- [een geanimeerde gif over het uitlijnen van afbeeldingen in iD](#)
- [het hoofdstuk JOSM uitlijnen van afbeeldingen in learnOSM](#)

Het project maken & beschrijving toevoegen

Klik op "Create Project" na het kiezen van een tegelgrootte.

Project New



Step 3

Tile size

A new project will be created with 30 tasks.

[< Back](#)

[Create project](#)

Dit maakt het project in de Tasking Manager en opent een scherm waar u de beschrijving, instructies en andere informatie over het project kunt opgeven. Onthoud dat dit niet moet worden onderschat. Een groot gedeelte van de mappers (in veel gevallen de meerderheid) zal geen eerdere ervaring hebben met OpenStreetMap en/of HOT en zal dus niet bekend zijn met richtlijnen voor taggen. Het is heel belangrijk dat de doelen van het project helder zijn en dat alle waarmee de mappers rekening zouden moeten houden daar worden uitgelegd. Het is vaak aan te raden om één project toe te wijzen aan één klasse objecten die in kaart moeten worden gebracht. Indien u een basiskaart nodig heeft voor een gebied, is het beter die op te delen in verscheidene projecten, een voor de wegen, een voor de gebouwen etc. Dan kunnen beginners zich focussen op een kleine klasse van objecten terwijl zij leren die juist in kaart te brengen. Anders zou u kunnen eindigen met heel veel tegels die een beetje van alles bevatten maar niets echt voltooid.

Gebruik gewone taal omdat uw doelgroep niet hoeft te bestaan uit mensen voor wie Engels de eigen taal is.

1. De titel van het project zou al moeten onthullen welke entiteiten in kaart gebracht zouden moeten worden. Kies voor een titel als *#1396 - Missing Maps: Niger State (north), Nigeria (project 1: roads and residential areas)*
2. De meest belangrijke boodschappen zouden eerst moeten verschijnen op de tab Instructions om er zeker van te zijn dat ze zijn gelezen. Dit zou dus ook een eventueel te gebruiken speciale afbeelding in plaats van Bing moeten zijn. De eerste zinnen zouden kunnen vermelden dat het niet verplicht is elk afzonderlijk huis in kaart te brengen als het project over wegen en woongebieden gaat, bijvoorbeeld. Of dat het verplicht is elk huis in kaart te brengen als het project betrekking heeft op schattingen over bevolkingsdichtheid. Dit zijn berichten die ook zouden moeten verschijnen op de tab Description.
3. Andere punten ter verduidelijking: Als het project geschikt is voor mappers met slechts

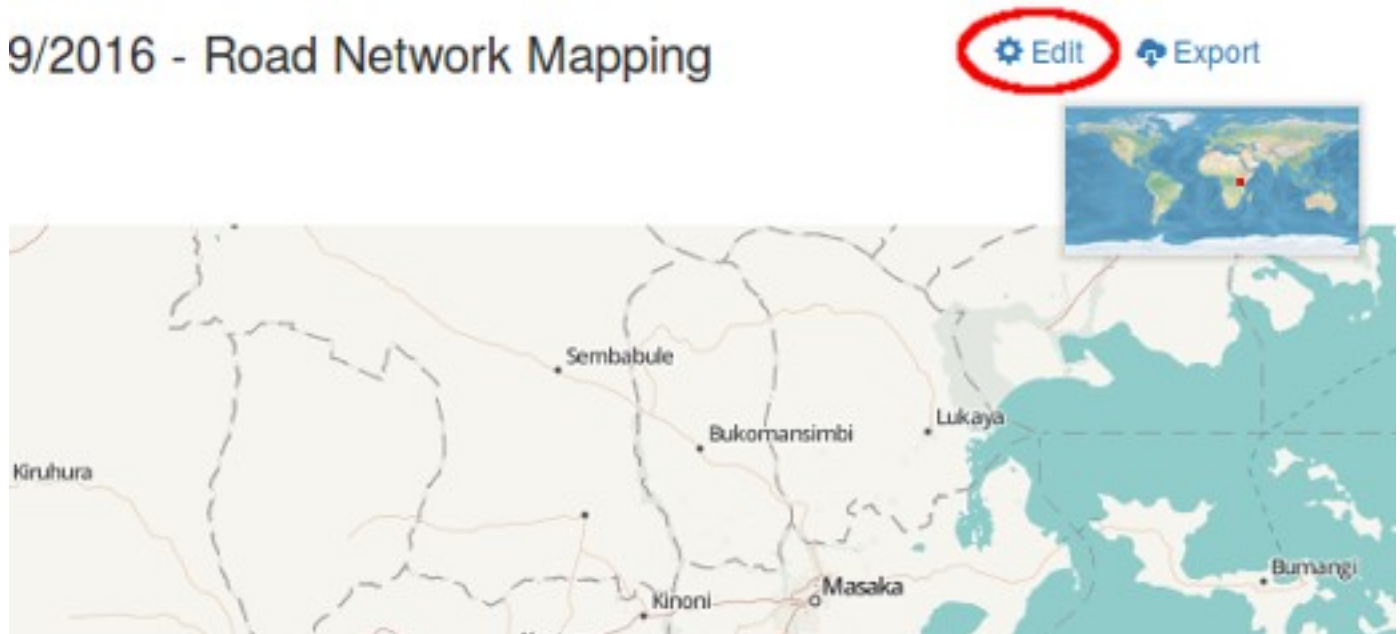
een bepaald niveau van ervaring. Bijvoorbeeld: het project gebruikt geïmporteerde bestanden of bestaande gegevens zouden moeten worden uitgelijnd aan GPS-sporen of een andere afbeelding (cf. het eerder gedeelte). Omschrijf het zo dat nieuwe mappers zich welkom zullen voelen bij te dragen aan andere projecten maar zullen begrijpen dat in dit geval geavanceerde technieken vereist zijn.

4. Er zijn richtlijnen die algemene fouten behandelen die we zien bij het valideren van het in kaart gebrachte. Eén voorbeeld is Blake Girardot's compilatie over [mapping in West Africa](#). Gebruik de link in de instructies en leg uit dat het volgen van die richtlijnen is vereist.
5. De uiteindelijke bron voor taggen is de [wiki van OpenStreetMap](#). Voor veel aan HOT gerelateerde taken is de pagina op [taggen van highways in Africa](#) de juiste specificatie en ten zeerste aanbevolen om te lezen voor elke mapper. Als uw project moet voldoen aan andere standaarden voor taggen, schrijf dan een soortgelijke pagina in de wiki en link daarnaar in uw instructies.

Proeflezen en publiceren

Lees de verschillende tabs nog eens door om er voor te zorgen dat de bewoordingen en opmaak juist zijn, en de instructies helder. Indien u wijzigingen of verfijningen wilt aanbrengen aan uw project, klik op de link 'Edit' in de rechter bovenhoek van de pagina.

9/2016 - Road Network Mapping



Klik, als het project gereed is om in kaart te laten brengen, op de link 'Publish'. Als het project eenmaal is gepubliceerd, is het beschikbaar om in kaart te brengen voor iedereen met een account voor OSM, tenzij een groep gebruikers werd gespecificeerd op de tab 'Allowed Users', in welk geval alleen de toegestane gebruikers er aan zouden kunnen werken. Indien nodig kan het project nog steeds worden bewerkt nadat het is gepubliceerd, door te klikken op de link 'Edit'.